

PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI WISATA LOMBOK MENGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN

(UI/UX Design on Wisata Lombok Application using User-Centered Design Method)

Lalu Anugerah Wira Anggardika^{[1]*}, Moh. Ali Albar^[1], Royana Afwani^[1]

^[1]Dept Informatics Engineering, Mataram University
Jl. Majapahit 62, Mataram, Lombok NTB, INDONESIA

Email: law.angga98@gmail.com, mohalialbar@unram.ac.id, royana@unram.ac.id

Abstract

This study investigates the application of User-Centered Design (UCD) principles in the design UI/UX for the mobile tourism application, 'Wisata Lombok.' The research aims to demonstrate how UCD can significantly improve user interface (UI) and user experience (UX) in context-specific applications. The methodology employed a multi-phase approach, including user research, persona development, iterative design. Data was collected through interviews with local and tourists, online surveys with Lombok residents, and on-site observations. This information guided the creation of user personas and informed the application's feature set and design decisions. Key findings reveal that incorporating local cultural elements into the UI design enhanced user engagement. The implementation of features like maps and cultural event calendars. Usability testing was carried out using an online questionnaire using the UEQ method. The UEQ contains 26 questions which structured in the form of a semantic differential, where each word consists of two terms expressing opposite meanings. The form was distributed to 35 respondents. All of the 35 respondents, 16 identified as male and 19 as female. The age distribution indicates that 29 respondents are within the 18-35 years old range, while 6 respondents are within the 35-56 years old. The UEQ result shows that the perspicuity and efficiency scale has the highest values, 2.29 and 1.96, falling within the "Excellent" range, indicating that the respondents didn't find any difficulties in operating the user interface. The attractiveness, dependability, and novelty scale fall within the "above average" value, indicating that the user interface was based on respondent needs. The stimulation scale has the least value 0.44 which fall within "bad" value, which means that the respondents was bored cause the user interface only has a few features.

Keywords: User Centered Design, User Experience, User Interface, wisata

*Corresponding Author

1. PENDAHULUAN

Pariwisata merupakan salah satu sektor yang bisa menjadi katalis bagi pertumbuhan ekonomi suatu negara yang menyumbang pendapatan signifikan dari kunjungan wisatawan lokal maupun internasional. Selain itu, dengan adanya sektor pariwisata juga dapat menciptakan lapangan pekerjaan karena seiring meningkatnya jumlah wisatawan, jumlah tenaga ahli yang dibutuhkan restoran, hotel, transportasi dan berbagai layanan lainnya juga semakin meningkat. Membuat semakin terbukanya kesempatan bagi masyarakat khususnya yang berada di daerah sekitar wisata untuk meningkatkan taraf hidup mereka dan ikut andil dalam meningkatkan industri pariwisata menjadi penggerak ekonomi daerah [1].

Pulau Lombok memiliki potensi pariwisata yang sangat menarik untuk dijelajahi. Wisata alam, ragam kuliner, dan kebudayaan yang tetap terjaga hingga saat ini menjadikannya salah satu alasan wisatawan lokal maupun internasional untuk datang berkunjung.

seiring berjalannya waktu karena banyaknya publikasi oleh media, maka keberadaannya sebagai daerah wisata menjadi semakin nyata. Sehingga, perlu adanya suatu wadah untuk memperkenalkan dan melakukan pemasaran dengan efektif dan menarik agar mampu menarik wisatawan lokal maupun internasional untuk berkunjung [2].

Seiring dengan berkembangnya teknologi, informasi dan komunikasi, melahirkan *smartphone* dan internet yang membuat orang-orang bisa mendapatkan akses untuk mencari dan menerima informasi dalam waktu singkat tanpa mengenal jarak. Oleh karena itu, banyak bermunculan platform digital yang dapat diakses melalui internet yang memberikan informasi-informasi yang terus berkembang. Salah satu contohnya adalah aplikasi. Aplikasi ini dapat digunakan untuk memperkenalkan dan mempromosikan sektor pariwisata yang ada di suatu negara. Banyak aplikasi dan *website* pariwisata yang telah dirancang untuk memperkenalkan dan mempromosikan keindahan

alam dan budaya, tidak memberikan dampak yang signifikan bagi kenaikan jumlah wisatawan lokal maupun internasional. Salah satu penyebabnya adalah karena desain tampilan antarmuka dari *website* dan aplikasi yang kurang menarik, rumit dan tidak *user-friendly*.

Berdasarkan permasalahan di atas, tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah untuk merancang tampilan antarmuka atau *user interface* yang menarik, jelas, mudah dipahami dan sesuai kebutuhan pengguna aplikasi *mobile* Wisata Lombok dengan metode UCD menggunakan *software* figma. Kemudian dilakukan pengujian dengan metode UEQ untuk melihat hasil dari rancangan tampilan antarmuka aplikasi Wisata Lombok menurut pengguna. Dengan adanya penelitian ini, penulis berharap kedepannya terjadi peningkatan jumlah wisatawan lokal maupun internasional di Lombok sehingga meningkat pula kesejahteraan para pelaku usaha khususnya UKM serta semakin banyak aplikasi dan *website* yang bisa mempromosikan dan memperkenalkan pariwisata daerah masing-masing di mata dunia.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian-Penelitian Terkait

Penelitian pertama berjudul “Implementasi *User Centered Design* (UCD) pada *Mobile App* ASN Memayu”. Penelitian ini dilakukan karena para ASN terutama yang sudah lanjut usia merasa sangat kesulitan untuk membaca tulisan yang ada pada aplikasi Memayu. Adanya penelitian ini adalah untuk mengubah desain *user interface* dari aplikasi tersebut dengan menggunakan metode UCD. Dalam penerapan metode UCD, perancang desain *user interface* melibatkan para ASN khususnya yang sudah lanjut usia membuat tampilan *user interface* yang ramah dan sesuai dengan kebutuhan dan keinginan para ASN yang lanjut usia [3].

Penelitian kedua berjudul “Perancangan UI/UX Design pada Aplikasi Jasa Freelancer Berbasis Android Menggunakan Metode *User Centered Design*”. Penelitian ini dilakukan untuk karena munculnya masalah bagi para pelaku UKM dalam mempekerjakan *freelancer*, seperti kesulitan komunikasi dan kontrol kerja antara klien dengan *freelancer* dikarenakan mereka tidak berada di kota atau negara yang sama. Kemudian banyak tugas *freelancer* sering kali tidak tepat waktu dan kurang memuaskan klien akibat banyaknya tugas yang dikerjakan oleh satu orang *freelancer* saja. Serta sistem pembayaran yang menjadi kesulitan bagi para UKM untuk membayar jasa *freelancer* karena mereka berkerja di kota atau negara

yang berbeda. Dengan adanya penelitian ini, memudahkan pengguna untuk berkomunikasi, mengatur jadwal dan melakukan pembayaran terhadap jasa yang ditawarkan oleh *freelancer* [4].

Penelitian ketiga berjudul “Analisis *UI/UX* menggunakan Metode *User Centered-Design* Pada Aplikasi TSP *Mobile*”. Penelitian ini dilakukan karena banyak pegawai TSP yang merasa kesulitan dalam melakukan proses absensi, pengajuan ijin dan cuti. Hal ini dikarenakan tampilan dari *user interface* yang monoton dan rumit. Jadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk meredesain atau mendesain ulang tampilan *user interface* dari aplikasi tersebut dengan pendekatan metode *user centered design* (UCD). Berdasarkan hasil dari evaluasi dari para pegawai TSP terhadap *prototype* yang telah dirancang, 80% sangat puas dengan tampilannya dari segi kemudahan dan efisiensi [5].

Penelitian keempat berjudul “Perancangan UI/UX Aplikasi My CIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma”. My CIC merupakan sistem informasi akademik Universitas Catur Insan Cendekia (CIC) Cirebon berbasis *website* yang memberikan informasi yang berhubungan dengan kampus kepada mahasiswa, misalnya seperti biodata mahasiswa, KHS dan transkrip nilai. Permasalahan pada My CIC adalah tampilan *user interface*-nya tidak *mobile friendly* dan beberapa fitur yang kurang lengkap dan tidak mudah dimengerti oleh mahasiswa. Penelitian ini dilakukan untuk mengubah dan mendesain ulang tampilan *user interface*-nya dan membuat *prototype* dari aplikasi My CIC menggunakan aplikasi figma serta menambahkan beberapa fitur seperti KRS, administrasi keuangan, jadwal kuliah dan lain sebagainya. Penelitian ini menghasilkan desain *user interface* dan *prototype* aplikasi yang menarik, sederhana dan sudah kompatibel dengan *mobile* [6].

Penelitian kelima berjudul “Penerapan *User Centered Design* (UCD) Dalam Proses Penggalan Kebutuhan dengan Menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ)”. Penelitian ini dilakukan karena banyak perusahaan yang mengalami kegagalan dalam perancangan *software* atau sistem karena tidak melibatkan pengguna dalamnya sehingga banyak dari *software-software* tersebut tidak bekerja sesuai dengan keinginan atau kebutuhan dari penggunanya. Penelitian ini menggunakan metode UCD untuk mendesain *user interface* aplikasi LSP HCMI dan melakukan pengujian dengan metode UEQ. Berdasarkan hasil pengujian, benchmark dari enam skala UEQ, ketepatan (*dependability*) mendapat nilai luar biasa dan lima lainnya (*daya tarik*, kejelasan,

efisiensi, stimulasi dan kebaruan) mendapat nilai bagus [7].

2.2 Landasan Teori

2.1.1. User Interface

User interface (UI) merupakan bagian yang dapat dilihat dari sebuah aplikasi atau *website* dan bagaimana pengguna berinteraksi dengan aplikasi atau *website* melalui informasi yang ditampilkan. Berdasarkan pengertian tersebut, *user interface* adalah gabungan dari desain visual, interaksi dan informasi. *User Interface* yang baik dalam sebuah aplikasi atau *website* harus memudahkan pengguna dalam memahami informasi yang ditampilkan, tidak memerlukan banyak elemen yang tidak berguna, mengetahui siapa target penggunanya, dan memiliki rancangan tata letak menu atau fitur yang rapi, efektif dan efisien [8].

2.1.2. User Experience

User experience (UX) merupakan respon yang dihasilkan oleh pengguna setelah mencoba dan merasakan seberapa bagus atau baiknya sebuah produk atau layanan. Berdasarkan pengertian tersebut, *user experience* dalam sebuah aplikasi atau *website* adalah respon yang timbul ketika pengguna berinteraksi dengan *user interface* yang ada pada aplikasi atau *website*. *User experience* yang baik dalam sebuah aplikasi atau *website* harus memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi penggunanya sehingga mereka bisa terus berlama-lama menggunakan aplikasi tersebut [9].

2.1.3. Figma

Figma merupakan salah satu *software* atau *tools* yang dipakai dalam mendesain tampilan *user interface* dari sebuah aplikasi, *website* dan *desktop*. Selain itu, figma juga dapat membantu desainer untuk membuat *prototype* dan *mockup* atau *wireframe* dari aplikasi dan berbagai macam desain lainnya serta memiliki fitur yang cukup lengkap [10].

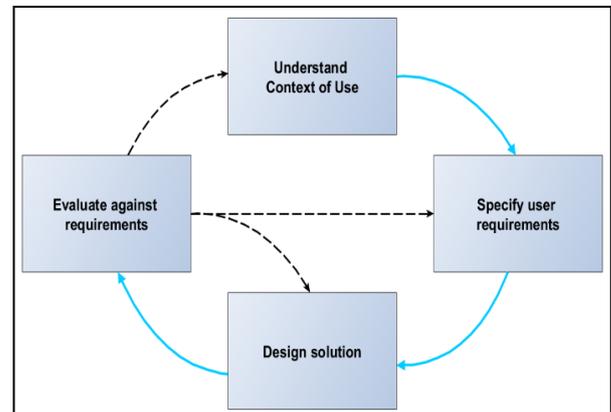
3. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, rancangan desain UI/UX aplikasi Wisata Lombok dengan metode UCD, dan membuat desain dari masing-masing halaman aplikasi menggunakan figma serta melakukan pengujian dari user interface menggunakan metode UEQ.

3.1 User Centered Design

Merupakan metode atau pendekatan yang dilakukan dengan cara melibatkan pengguna dalam setiap tahapan pembuatan produk, memahami

kebiasaan dan kebutuhan dari pengguna seperti mengetahui target atau audiens dari produk, untuk apa pengguna menggunakan produk tersebut dan mengapa mereka menggunakan produk tersebut. Dalam penerapannya di dalam perancangan tampilan *user interface*, berikut adalah langkah-langkah dalam penerapan metode UCD seperti pada gambar 1.



Gambar 1. Metode *User Centered Design*

Berikut adalah rincian dari tahapan metode *User Centered Design* yang terdiri dari [].

- 1) *Understand the context of use*
Understand the context of use yaitu, dengan memahami secara komprehensif konteks penggunaan aplikasi, dalam hal ini melibatkan penelitian mendalam dan melakukan wawancara dengan calon pengguna atau target dari pengguna aplikasi tersebut.
- 2) *Specify user requirements*
setelah melakukan sesi wawancara dengan calon pengguna, pada tahap ini, menentukan solusi dan penyelesaian masalah-masalah yang dihadapi pengguna ketika menggunakan aplikasi dari segi desain ataupun teknis.
- 3) *Design solution*
Pada tahap ini, perancang desain membuat konsep dasar dan membuat *wireframing* atau penyusunan kerangka awal dari aplikasi yang melibatkan pengguna.
- 4) *Evaluate against requirements*
Melakukan pengujian terhadap desain tampilan antarmuka yang telah dikembangkan dengan cara menguji *prototype* dan melakukan *usability testing*.

3.1.1. Understand the Context of Use

Pada langkah ini, penulis mengumpulkan data-data dalam mendesain tampilan *user interface* dari aplikasi Wisata Lombok melalui berbagai sumber, diantaranya sebagai berikut [11]:

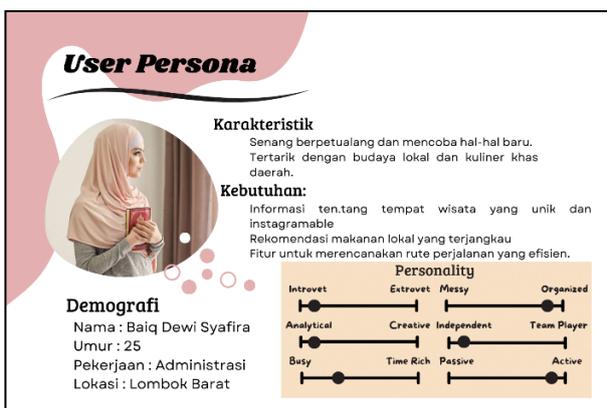
- a. Studi Pustaka
Penulis mengumpulkan bahan referensi dan mendapatkan informasi melalui artikel, paper, jurnal, makalah, dan *website* yang membahas terkait dengan pariwisata dan kebudayaan serta metode yang berkaitan dengan penelitian.
- b. Wawancara
Melakukan wawancara dengan warga dan petugas administrasi desa setempat yang tinggal di dekat salah satu pariwisata di Lombok terkait dengan sistem yang dibutuhkan sebagai media untuk promosi dan panduan bagi para wisatawan.

3.1.2 Specify user requirements

Pada tahap ini, penulis membuat *user persona* yang merupakan gambaran dari calon pengguna yang menjadi target dari aplikasi yang dibuat, berisi profil akan menampilkan karakteristik, kebiasaan, pola perilaku, kebutuhan, sampai kepada permasalahan yang sedang dihadapi.



Gambar 2. User Persona 1



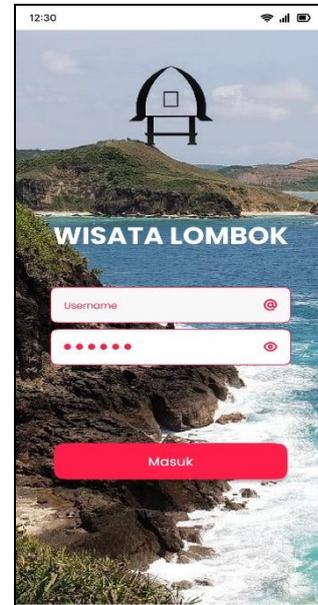
Gambar 3. User Persona 2

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Design Solution

Pada tahap ini, melakukan Implementasi *user interface* atau antarmuka pada aplikasi *mobile* Wisata Lombok dibuat menggunakan figma. Berikut adalah hasil dari tampilan *user interface* dari aplikasi Wisata Lombok yang telah dibuat:

4.1.1 Tampilan Halaman Login Admin



Gambar 4. Halaman login admin

Pada halaman *login* ini, sebelum admin masuk ke dalam aplikasi dan mengakses semua fitur, perlu terlebih dahulu mengisi *username* dan kata sandi yang sudah disediakan untuk admin pertama oleh perancang sistem.

4.1.2 Tampilan Dashboard Admin



Gambar 5. *Dasboard* Admin

Tampilan *dashboard* admin adalah halaman selanjutnya setelah admin berhasil melakukan login ke dalam aplikasi. Terdapat beberapa fitur yang bisa dikelola oleh admin seperti, menu wisata, *event*, tipe dan hotel. Admin juga dapat mengubah kata sandi menjadi lebih kuat dan aman.

4.1.3 Halaman Wisata



Gambar 6. Halaman Wisata Admin

Pada halaman wisata berfungsi untuk mengedit ataupun menghapus artikel dan informasi detail terkait dengan wisata-wisata yang ada di Lombok.

4.1.4 Halaman Tipe Wisata



Gambar 7. Tipe Wisata Admin

Pada halaman tipe wisata ini admin bisa untuk mengedit ataupun menghapus jenis-jenis wisata yang ada di Lombok.

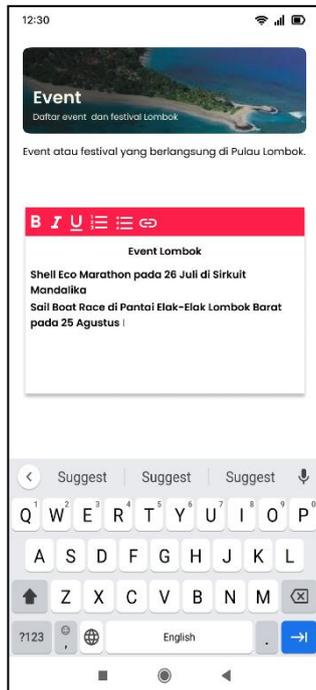
4.1.5 Halaman Hotel



Gambar 8. Halaman Hotel Admin

Pada halaman hotel berfungsi untuk mengedit ataupun menghapus macam-macam hotel yang ada di Lombok.

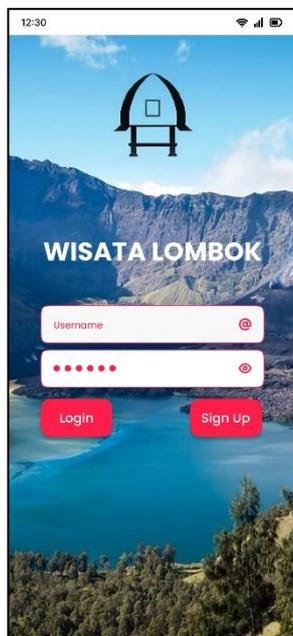
4.1.6 Halaman Event



Gambar 9. Halaman Event

Pada halaman event, admin dapat melakukan mengedit dan menghapus event-event yang akan berlangsung di Lombok.

4.1.7 Halaman Login User

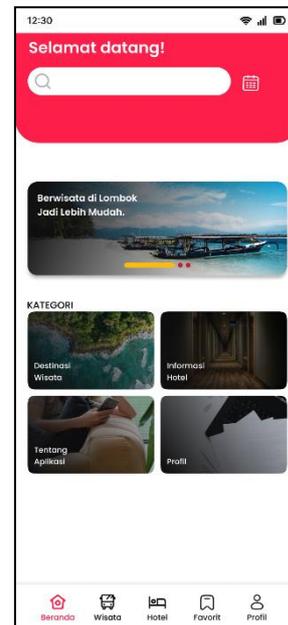


Gambar 10. Halaman login pengguna

Pada halaman login pengguna ini, pengguna harus melakukan *sign up* membuat akun dengan memasukkan *username* dan *password*. Jika sudah

memiliki akun, maka pengguna dapat langsung memilih *login* apabila *username* dan *password*-nya.

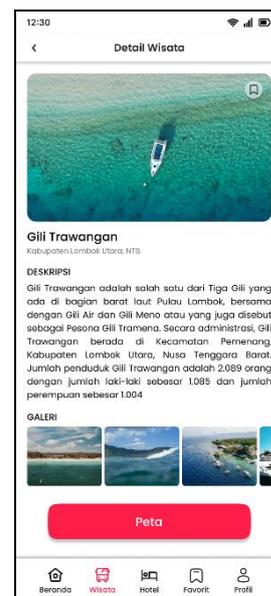
4.1.8 Halaman Home



Gambar 11. Halaman Home

Halaman *home* adalah halaman pertama yang diakses setelah membuat akun dan melakukan *login*. berisi beberapa menu dan informasi terkait dengan destinasi wisata, hotel dan profil pengguna yang ada di Lombok.

4.1.9 Halaman Destinasi Wisata



Gambar 12. Halaman Destinasi Wisata

Pada halaman destinasi wisata berisi informasi detail mengenai wisata-wisata yang ada di Lombok,

galeri berisi foto-foto pemandangan wisata alam, dan fitur peta yang terintegrasi dengan google map untuk mengetahui lokasi wisata.

4.1.10 Halaman Peta



Gambar 13. Halaman Peta

Pada halaman peta berisi lokasi wisata dan terhubung langsung dengan google map untuk mengetahui jarak dari lokasi saat ini hingga lokasi tujuan wisata.

4.1.11 Halaman Kalender Event



Gambar 14. Halaman Kalender

Pada halaman kalender menampilkan kalender dan acara atau festival yang akan diadakan di Lombok.

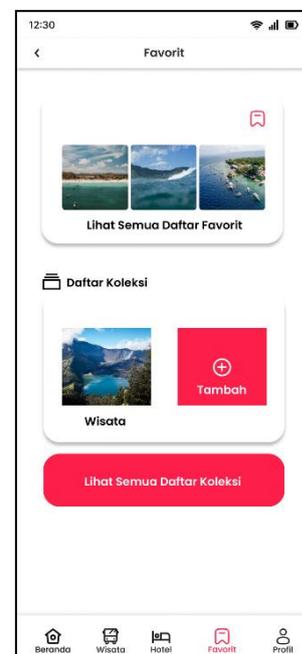
4.1.12 Halaman Hotel



Gambar 15. Halaman Hotel

Pada halaman hotel menampilkan gambar hotel dan rinciannya serta lokasi hotel terhubung dengan google map.

4.1.13 Halaman Favorit

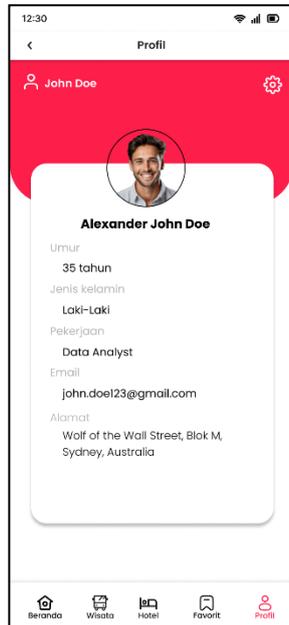


Gambar 16. Halaman Favorit

Pada halaman favorit menampilkan daftar favorit dari wisata dan hotel yang telah di simpan oleh

pengguna serta daftar koleksi untuk mengelompokkan wisata atau hotel yang telah di simpan di daftar favorit.

4.1.14 Halaman Profil



Gambar 17. Halaman Profil

Pada Gambar 17. Memperlihatkan foto profil dan identitas dari pengguna serta terdapat tombol pengaturan untuk mengatur tentang informasi akun, password dan foto profil.

4.2 Evaluate Against Requirements

Pada tahap ini, akan dilakukan pengujian dari hasil desain tampilan antarmuka dengan menggunakan metode UEQ.

4.2.1 User Experience Questionnaire (UEQ)

User Experience Questionnaire (UEQ) adalah salah satu pengujian data yang dilakukan cara mengumpulkan tanggapan dari pengguna setelah mencoba user interface dari aplikasi dengan memberikan kuesioner berisi 26 pertanyaan dengan skala 6 penilaian. Dalam penelitian ini menggunakan 35 responden atau pengguna terdiri dari 16 pria dan 19 perempuan di mana 29 responden dengan rentang umur 20 – 27 tahun dan 6 responden dengan rentang umur 40 – 56 tahun.

Item	1	2	3	4	5	6	Item	1	2	3	4	5	6
Menyusahkan	○	○	○	○	○	○	Menyenangkan	○	○	○	○	○	○
Tak dapat dipahami	○	○	○	○	○	○	Dapat dipahami	○	○	○	○	○	○
Kreatif	○	○	○	○	○	○	Monoton	○	○	○	○	○	○
Mudah dipelajari	○	○	○	○	○	○	Sulit dipelajari	○	○	○	○	○	○
Bermanfaat	○	○	○	○	○	○	Kurang bermanfaat	○	○	○	○	○	○
Membosankan	○	○	○	○	○	○	Mengasyikkan	○	○	○	○	○	○
Tidak menarik	○	○	○	○	○	○	Menarik	○	○	○	○	○	○
Tak dapat diprediksi	○	○	○	○	○	○	Dapat diprediksi	○	○	○	○	○	○
Cepat	○	○	○	○	○	○	Lambat	○	○	○	○	○	○
Berdaya cipta	○	○	○	○	○	○	Konvensional	○	○	○	○	○	○
Menghalangi	○	○	○	○	○	○	Mendukung	○	○	○	○	○	○
Baik	○	○	○	○	○	○	Buruk	○	○	○	○	○	○
Rumit	○	○	○	○	○	○	Sederhana	○	○	○	○	○	○
Tidak disukai	○	○	○	○	○	○	Menggembarakan	○	○	○	○	○	○
Lazim	○	○	○	○	○	○	Terdepan	○	○	○	○	○	○
Tidak nyaman	○	○	○	○	○	○	Nyaman	○	○	○	○	○	○
Aman	○	○	○	○	○	○	Tidak aman	○	○	○	○	○	○
Memotivasi	○	○	○	○	○	○	Tidak memotivasi	○	○	○	○	○	○
Memenuhi ekspektasi	○	○	○	○	○	○	Tidak memenuhi ekspektasi	○	○	○	○	○	○
Tidak efisien	○	○	○	○	○	○	Efisien	○	○	○	○	○	○
Jelas	○	○	○	○	○	○	Membingungkan	○	○	○	○	○	○
Tidak praktis	○	○	○	○	○	○	Praktis	○	○	○	○	○	○
Terorganisasi	○	○	○	○	○	○	Berantakan	○	○	○	○	○	○
Atraktif	○	○	○	○	○	○	Tidak atraktif	○	○	○	○	○	○
Ramah pengguna	○	○	○	○	○	○	Tidak ramah pengguna	○	○	○	○	○	○
Konservatif	○	○	○	○	○	○	Inovatif	○	○	○	○	○	○

Gambar 18. Daftar Pertanyaan UEQ

4.2.2 Melakukan Pengujian Data Kuesioner

Data kuesioner 35 pengguna dimasukkan ke data analyst tool untuk dilakukan analisis dengan mencari nilai mean, variance dan standard deviation.

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
1	1.6	2.1	1.5	35	menyusahkan	menyenangkan	Daya tarik
2	2.4	2.2	1.5	35	tak dapat dipahami	dapat dipahami	Kejelasan
3	2.4	2.3	1.5	35	kreatif	monoton	Kebaruan
4	2.4	2.3	1.5	35	mudah dipelajari	sulit dipelajari	Kejelasan
5	2.4	2.3	1.5	35	bermanfaat	kurang bermanfaat	Stimulasi
6	2.4	2.3	1.5	35	membosankan	mengasyikkan	Stimulasi
7	2.4	2.3	1.5	35	tidak menarik	menarik	Stimulasi
8	2.3	2.4	1.5	35	tak dapat diprediksi	dapat diprediksi	Ketepatan
9	2.4	2.5	1.6	35	cepat	lambat	Efisiensi
10	2.3	2.5	1.6	35	berdaya cipta	konvensional	Kebaruan
11	2.3	2.6	1.6	35	menghalangi	mendukung	Ketepatan
12	2.3	2.5	1.6	35	baik	buruk	Daya tarik
13	2.3	2.7	1.6	35	rumit	sederhana	Kejelasan
14	2.3	2.8	1.7	35	tidak disukai	menggembarakan	Daya tarik
15	2.3	2.9	1.7	35	lazim	terdepan	Kebaruan
16	2.2	2.8	1.7	35	tidak nyaman	nyaman	Daya tarik
17	2.2	2.9	1.7	35	aman	tidak aman	Ketepatan
18	2.2	3.1	1.7	35	memotivasi	tidak memotivasi	Stimulasi
19	2.1	3.0	1.7	35	memenuhi ekspektasi	tidak memenuhi ekspektasi	Ketepatan
20	2.1	3.1	1.8	35	tidak efisien	efisien	Efisiensi
21	2.1	3.0	1.7	35	jelas	membingungkan	Kejelasan
22	2.1	3.0	1.7	35	tidak praktis	praktis	Efisiensi
23	2.1	3.3	1.8	35	terorganisasi	berantakan	Efisiensi
24	2.2	3.4	1.8	35	atraktif	tidak atraktif	Daya tarik
25	2.3	3.7	1.9	35	ramah pengguna	tidak ramah pengguna	Daya tarik
26	2.2	3.7	1.9	35	konservatif	inovatif	Kebaruan

Gambar 19. Data Mean, Variance & Std. Deviation

Gambar 19. Menunjukkan hasil pencarian nilai mean, variance dan standard deviation dari data responden yang telah menjawab 26 pertanyaan. Kemudian dilakukan pencarian 6 nilai dari skala UEQ menggunakan nilai dari mean dan variance seperti yang dihasilkan pada tabel di bawah.

TABEL I. Nilai Mean & Variance Skala UEQ

Skala UEQ (Mean and Variance)		
Daya tarik	1.471	0.68
Kejelasan	2.293	0.32
Efisiensi	1.964	0.64
Ketepatan	1.164	0.39
Stimulasi	0.443	0.51
Kebaruan	1.114	1.12

Jika nilainya berkisar antara -0.8 sampai 0.8 maka nilai evaluasi adalah normal atau netral, jika nilainya > 0.8 maka nilai evaluasinya positif dan jika nilainya < -0.8 maka nilai evaluasinya negatif [12].

Berdasarkan tabel di atas, nilai *mean* tertinggi dari 6 skala UEQ adalah nilai kejelasan. Ini menunjukkan pengguna tidak merasa kesulitan dalam memahami *user interface* Wisata Lombok. Nilai *mean* terendah adalah nilai stimulasi. Nilai *variance* tertinggi adalah nilai kebaruan. Dan nilai *variance* terendah adalah nilai kejelasan.

TABEL II. Skala Kualitas Pragmatis & Hedonis

Kualitas Pragmatis & Hedonis	
Daya tarik	1.47
Kualitas Pragmatis	1.81
Kualitas Hedonis	0.78

Tabel di atas menunjukkan kualitas pragmatis merupakan gabungan dari skala kejelasan, efisiensi dan ketepatan yang berkaitan dengan tujuan yang ingin dicapai oleh pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut. Kualitas hedonis merupakan gabungan dari stimulasi dan kebaruan yang berkaitan dengan kesenangan atau kenyamanan dalam menggunakan aplikasi tersebut.

4.2.3 Hasil Evaluasi Data Kuesioner

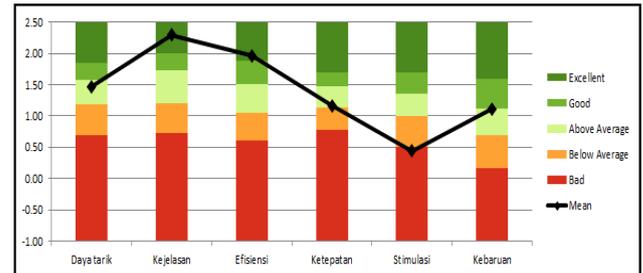
Berdasarkan hasil pengujian data kuesioner yang sebelumnya maka didapatkan hasil akhir dengan membandingkan nilai dari 6 skala UEQ dengan *benchmark* didapatkan hasil seperti pada tabel III.

TABEL III. Hasil Skala UEQ dengan *benchmark*

Scale	Mean	<i>benchmark</i>	Interpretation
Daya tarik	1.47	Di atas rata-rata	25% of results better, 50% of results worse
Kejelasan	2.29	Sangat Bagus	In the range of the 10% best results
Efisiensi	1.96	Sangat Bagus	In the range of the 10% best results
Ketepatan	1.16	Di atas rata-rata	25% of results better, 50% of results worse
Stimulasi	0.44	Buruk	In the range of the 25% worst results

Kebaruan	1.11	Di atas rata-rata	25% of results better, 50% of results worse
----------	------	-------------------	---

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa skala kejelasan dan efisiensi memiliki nilai yang sangat bagus di mana nilai tertinggi adalah 1.96. Skala daya tarik, ketepatan dan kebaruan memiliki nilai di atas rata-rata dengan rentang nilai antara 1.11 hingga 1.47 serta skala stimulasi memiliki nilai terendah dibanding skala UEQ lainnya yaitu 0.44.



Gambar 20. Grafik Skala UEQ

Gambar di atas menunjukkan grafik hasil evaluasi dari desain *user interface* aplikasi Wisata Lombok oleh 35 responden di mana sebagian besar responden memiliki kesan yang sangat baik terhadap skala kejelasan dari desain tersebut dan memiliki kesan buruk terhadap skala stimulasi dari desain *user interface* tersebut.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan rancangan desain tampilan *user interface* atau antarmuka yang telah dilakukan pada aplikasi Wisata Lombok menggunakan metode UCD, berikut merupakan kesimpulan yang dapat diambil:

1. Berdasarkan hasil pengujian desain *user interface* menggunakan metode UEQ, didapatkan skala kejelasan dan efisiensi memiliki nilai tinggi, yaitu 2.29 dan 1.96 menunjukkan desain *user interface* yang telah dirancang sangat jelas mudah dipahami oleh pengguna. Skala daya tarik dan ketepatan memiliki nilai 1.47 dan 1.16 menunjukkan tampilan desain *user interface* yang dirancang kurang lebih sesuai keinginan pengguna dan nilai terendah ada di skala stimulasi dikarenakan desain *user interface*-nya belum tidak interaktif serta fitur-fiturnya masih sedikit sehingga pengguna akan merasa bosan saat mencoba desain *user interface* aplikasi tersebut. Namun, secara garis besar, *user experience* yang dihasilkan oleh pengguna setelah mencoba desain *user interface* dari aplikasi *mobile* Wisata Lombok memiliki kesan yang baik dan positif.

2. Perancangan tampilan *user interface* di figma dengan menggunakan metode UCD pada aplikasi Wisata Lombok menghasilkan tampilan *user interface* yang jelas, sederhana dan mudah dimengerti.
3. Dengan menggunakan software figma dapat membantu desainer UI/UX dalam mendesain tampilan *user interface*, membuat *prototype* aplikasi atau *website* dan mendapatkan *user experience* yang baik dari pengguna.

Berikut adalah saran yang diberikan pada rancangan desain user interface aplikasi ini agar dikembangkan menjadi lebih baik adalah sebagai berikut:

1. Merancang tampilan antarmuka pada halaman *dashboard* menjadi lebih interaktif untuk pengguna.
2. Memberikan opsi mode *offline* untuk area wisata dengan koneksi terbatas dan menambahkan bahasa inggris bagi wisatawan luar negeri.
3. Memadukan gradasi warna untuk membuat tampilan antarmuka menjadi lebih indah serta menambahkan fitur-fitur sesuai dengan keinginan pengguna.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih saya ucapkan sedalam-dalamnya kepada dosen pembimbing yang telah membantu dan memberikan masukannya terhadap penelitian ini. Dan penulis juga ingin kepada berterima kasih kepada keluarga dan pihak yang sudah memberikan dukungan dan referensi sehingga saya berhasil menyelesaikan tugas dan penelitian dengan sebaik mungkin.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. U. S. Rahayu, K. N. Fitriana, "Pengembangan Community Based Tourism Sebagai Strategi Pemberdayaan Ekonomi Masyarakat Di Kabupaten Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta," *Jurnal Penelitian Humaniora*, vol. 21, no. 1, hal 1-13, 2016.
- [2] A. Syarif, I. M. Suyasa, L. A. Darmutika, "Pengembangan Potensi Budaya Sebagai Daya Tarik Wisata Di Desa Bayan Kabupaten Lombok Utara," *Jurnal Ilmiah Hospitality 1*, vol. 12, no. 2, 2023.
- [3] D. W. Pratama Wahyu, A. Arifin, "Implementasi User Centered Design (UCD) pada Mobile App ASN Memayu," *Automatal*, vol. 3, no. 2, 2022.
- [4] S. Riza R I, S. A. Saputra, "Perancangan UI/UX Design pada Aplikasi Jasa Freelancer Berbasis Android Menggunakan Metode User Centered Design," *Jurnal Ilmiah MATRIK*, vol. 25, no. 1, hal. 7-14, 2023.
- [5] D. P. Nugroho, R. Sari, "Analisis UI/UX menggunakan Metode User Centered-Design Pada Aplikasi TSP Mobile," *Jurnal Infortech*, vol. 5, no. 2, hal. 161-167, 2023.
- [6] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan dan A. Sevtiana, "Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma," *Jurnal Digit: Digital of Information Technology*, vol. 10, No. 2, hal. 208-219, 2020.
- [7] R. Darsulanto, "Penerapan User Centered Design (Ucd) Dalam Proses Penggalan Kebutuhan dengan Menggunakan User Experience Questionnaire (Ueq)," UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2021.
- [8] P. S. Tinur, "Perancangan User Interface (UI) berdasarkan User Experience (UX) pada aplikasi ipusnas menggunakan metode user-centered design," Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2021.
- [9] J. Rohman, dkk. "Permodelan UI/UX Aplikasi Santri Information Management System (SAIMS) Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)," *JIKO (Jurnal Informatika dan Komputer)*, vol. , no. 1, hal. 72-78, 2023.
- [10] M. Suparman, dkk., "Mengetahui aplikasi figma untuk membuat content menjadi lebih interaktif di era society 5.0," *Abdi Jurnal Publikasi*, vol. 1, no. 6, hal. 552-555, 2023.
- [11] R. Musfekar, T. Najri dan M. Maisura, "Aplikasi Berbasis Web Pembelajaran Adat Aceh," *J. Tekno. Informasi, Komputer, dan Aplikasi (JTika)*, vol. 6, no. 1, hal. 288-297, 2024.
- [12] K. K. Pangestu, T. L. M. Suryanto dan A. Pratama, "User Experience Questionnaire (UEQ) Sebagai Metode Pengukuran Evaluasi Pengalaman Pengguna Virtual Campus Tour Universitas Pembangunan Nasional (UPN)," *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*, vol. 7, No. 2, hal. 442-451, 2023.